

ВТІЛЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ВИРІШЕННЯ ЕКОНОМІКО-ПРАВОВИХ ПРОБЛЕМ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ КВЕСТ-ГРИ

Розгон Ольга Володимирівна,
*кандидат юридичних наук, доцент,
провідний науковий співробітник,
НДІ правового забезпечення
інноваційного розвитку НАПрН України*

In this material, we will turn your attention to the quest game as an entertainment event consisting of elements that are subject to copyright protection, such as plot, script, design, decoration, original name, phonogram.

Let's dwell on the holographic 3D-screen as an innovative invention used in the quest game. The author came to the conclusion that such a component as a decoration using a holographic 3D-screen of a complex quest-game object that creates creative images (characters) can exist and be used separately and within the framework of scenographic art during quest-game implementation.

Keywords: quest game, plot, script, design, scenery, holographic 3D-screen, innovative invention, original name, phonogram.

В этом материале мы обратим ваше внимание на квест-игру как развлекательное мероприятие, которое состоит из элементов, подлежащих защите авторским правом, как, например, сюжет, сценарий, дизайн, декорации, оригинальное название, фонограмма.

Остановимся на голографическом 3D-экране как примере инновационного изобретения, которое используется в квест-игре. Автор пришел к выводу, что такой компонент, как декорация с помощью голографического 3D-экрана сложного объекта квест-игры, который создает творческие образы (персонажи), может существовать и использоваться отдельно и в рамках сценографического искусства при реализации квест-игры.

Ключевые слова: квест-игра, сюжет, сценарий, дизайн, декорации, голографический 3D-экран, инновационное изобретение, оригинальное название, фонограмма.

У зв'язку з тим, що квест-ігри вже давно стали поширеним явищем, нагальною потребою стало аналізування декорацій та інно-

ваційних технологій, за допомогою яких здійснюється реалізація квест-гри.

Квест – це розважальна гра, пригода для команди з кількох людей у спеціально підготовленому приміщенні, просторі. У квесті, як правило, є певна мета, завдання гравців полягає в тому, щоб застосувати логіку, кмітливість, творчу ініціативу, активність, самостійність, вміння працювати в команді, проявляти аналітичні та комунікативні здібності в умовах дефіциту часу.

Перш за все, квест – це особлива ідея / концепція, яка полягає в тому, що групі учасників необхідно за певний час вибратися з ігрового тематичного простору, який імітує реальність, подолавши певні перешкоди. Як відомо, ідеї та концепції не підлягають правовому захисту авторським правом, а отже, поширення будь-ким монополії на використання безпосередньо концепції такої гри, як «квест», напевно, є допустимим.

Квест-гра складається з таких елементів: сюжет, сценарій, дизайн, декорації, оригінальна назва, фонограма тощо.

Отже, крім самої ідеї, у кожній квест-гри є сюжет і сценарій.

Так, сюжетом називають перебіг дії та послідовність її розвитку, що у творі є формою розгортання і конкретизації його фабули [1].

Термін режисерський сценарій має три значення: «режисерське трактування твору»; «система виробничо-творчих рішень»; «техніко-економічні показники, що означають організацію і фінансування робіт» [2, с. 240].

За оцінкою авторів квестів, розробка сценаріїв є одним із найбільш важливих етапів створення квест-кімнат.

Сценарій є однією з головних складових кожного окремого квесту, його відмінною рисою.

Він включає в себе творчу самостійність та оригінальність як ознаки творів, що охороняються авторським правом [3].

Отже, сценарій (від італ. *scenariò*) – це виклад, сюжетна схема, за якою реалізується ідея постановника.

Сценарії можуть відрізнятися за: сюжетними лініями, ступенем складності, різновидами головоломок і завдань, кількістю гравців, які беруть участь.

Складовими сценарію квесту є: головоломки, ребуси, порядок їх розгадування, конкретний алгоритм дій учасників у міру проходження квесту за певний час, оригінальний розвиток сценарію при здійсненні тих чи інших дій, назва квесту.

Особливістю сценарію квест-гри є те, що за сценарієм усі завдання (етапи) мають бути виконані гравцями за певний строк. В іншому випадку перебіг квест-гри не буде реалізований повністю за сценарієм.

Ідею квест-гри можна описати через концепцію: основні характеристики, сценарій, правила, персонажі й отримання авторського свідоцтва на твір.

В основу більшості квест-ігор покладено сценарій.

Квест-гра містить певні елементи літературного твору, що дає можливість адаптувати її сценарій для створення сценарію кінофільму або, навпаки, адаптувати сценарії кінофільмів та літературних творів для створення квест-ігор.

Більшість сценаріїв становить собою переробку існуючих творів. Тому пропонуємо їх поділ на такі: адаптація твору, оригінальний сценарій.

Оригінальний сценарій, створений за рахунок творчої праці його розробників і виражений у матеріальній формі, вже може потенційно розглядатися як самостійний об'єкт авторського права, за аналогією зі сценарієм фільму або постановки музично-драматичного твору, а гра у квест-кімнаті – це виконання такого сценарію, як постановка літературного твору.

Для квест-гри створюють також сценарії на основі літературних або кінематографічних творів. Тоді такі сценарії квест-гри є похідними творами, права на які у розробників будуть виникати за умови дотримання прав авторів літературних творів і сценаристів кінематографічних творів.

При цьому не варто плутати сценарій із «задумом». Чи є припустимим створення двома компаніями-конкурентами квестів, в основу кожного з яких закладена одна ідея декорацій?

Активним періодом розвитку інноваційних технологій у проєктуванні декорацій варто вважати рубіж XX–XXI ст. Місце мальо-

ваних декорацій посідає сценічне середовище, створене за допомогою відеопроєкцій, і 6D-меппінг, який називають «шістьма рівнями свободи». Крім звичних осей (x, y, z), тут ураховуються кут нахилу, тангажу і крен. Таким чином, об'єкт відеомеппінгу існує не тільки у трьох вимірах, а й сприймається при всіх його маневрах і рухах – кружлянні, обертанні та поворотах [4].

Наразі в декораціях часто використовуються лазерні шоу, а також анімаційні голограми, які поширилися настільки широко завдяки неординарному режисерському баченню.

Прикладом цікавого художньо-режисерського постановочного рішення є голограма Хацуне Міку, образ якої був створений художником Кеєм, а голос – синтезований програмою Vocaloid 2 на основі голосу японської співачки Саки Фудзита [5].

Отже, розробник квест-гри стикається з потребою постійно задовольняти очікування відвідувача за допомогою інноваційних технічних засобів. Зокрема, голографічний 3D-екран як інноваційний винахід наразі використовується у квест-грі.

Голографічний 3D-екран – це інноваційний екран для відтворення у вигляді голограми будь-якого предмета, товару, логотипу, тексту, фото або відео.

За допомогою голографічного екрану розробник квест-гри за допомогою дизайнерів отримує проєкцію свого контенту на прозорий екран.

Отже, ідея для квест-гри може бути запозичена з відомих фільмів або книг за участю персонажів, наприклад, щодо пригод Гарі Поттера, і це буде відтворено через голограму.

Персонаж квест-гри водночас є частиною літературного твору. Поширеним явищем вбачається створення на основі квест-ігор похідних творів, наприклад, кінофільмів, що передбачає передання майнових прав на використання сценаріїв, персонажів квест-гри.

Персонаж (фр. *personnage*, від лат. *persona* – особа, маска) – вид художнього образу, суб'єкт дії, переживання, висловлювання у творі. Для створення системи персонажів необхідні як мінімум два суб'єкти. Сюжетні зв'язки як системоутворюючий принцип мо-

жуть бути дуже складними, розгалуженими й охоплювати величезну кількість персонажів.

Так, наприклад, одна з компаній щодо організації квест-кімнат дала такі назви своїм квестам: «Гарі Поттер», «Місія нездійснення», «Дзвінок», «Чужий».

Отже, квест-гра складається із системи образів (персонажів).

Можна розглядати персонаж у структурі сценарію квест-гри як частину твору.

За ст. 9 Закону України «Про авторське право і суміжні права» частина твору, яка може використовуватися самостійно, у тому числі й оригінальна назва твору, розглядається як твір і охороняється згідно з положеннями Закону.

Особливістю персонажа квест-гри як частини твору є те, що його створюють разом сценарист квест-гри щодо опису персонажа з відповідними варіантами можливості поведінки у грі (вибір одягу, зброї тощо) та дизайнер, який створює візуальний образ через голограму.

Крім використання назв загальновідомих фільмів, у декораціях і сценаріях таких квестів також використані запозичення з відповідних фільмів, які явно будуть створювати в головах учасників гри асоціації з такими фільмами.

Звісно ж, дизайн квест-кімнати, оригінальний план приміщення, його декорації теж можуть підлягати захисту нарівні зі сценарієм або в сукупності з ним. За певних обставин припустимо уявити ситуацію, коли оригінальні елементи дизайну можна було б зареєструвати як промислові зразки.

Отже, для цікавої квест-гри великого значення набуває графічний дизайнер, який може за рахунок різних технологічних засобів (відеопроєкції, 3D-анімації, лазерних інсталяцій) створювати віртуальні образи, робити декорації тощо.

Вважаємо, що за створеними ескізами у майбутньому виготовляються декорації з візуальним образом через голограму. Правову основу відносин між графічним дизайнером і власником квест-кімнат може складати договір про надання послуг таким дизайнером.

Практичне значення виявлення потенційно охоронюваних, із точки зору авторського права, елементів квесту таке. Належне пра-

вовє оформлення та захист сценарію, декорацій квест-кімнати дозволяє правовласнику вимагати від усіх третіх осіб утримуватися від їх копіювання, переробки та використання. Звичайно, в основному це стосується захисту від запозичень компаніями-конкурентами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Тяпкін А. С. Оригінальність та новизна як умова охоронюваності твору за авторським правом. *Вісник Харківського національного університету внутрішніх справ*. 2002. Вип. 18. С. 130–132. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhnus_2002_18_32.
2. Миславський В. Н. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми. Харків: Харьк. част. музей гор. усадьбы, 2007. 328 с.
3. Паточнова В. В. Використання сценарію при створенні відеофільму. *Вісник Запорізького національного університету*. URL: <http://www.stattionline.org.ua/pravo/76/12150-vikoristannya-scenariyu-pri-stvorenni-videofilmu.html>.
4. Межотраслевая Интернет-система поиска и синтеза физических принципов действия преобразователей энергии. URL: <http://www.heuristic.su/effects/catalog/tech/byId/description/129/index.html>.
5. Голографическая певича. Новини. URL: <http://earth-chronicles.ru/news/2011-09-29-8685>.

ЕЛЕКТРОННА ІДЕНТИФІКАЦІЯ ГРОМАДЯН ТА ЗАХИСТ ПЕРСОНАЛЬНИХ ДАНИХ ЯК УМОВИ КОРИСТУВАННЯ ЕЛЕКТРОННИМИ ПОСЛУГАМИ

Кохан Вероніка Павлівна,
кандидат юридичних наук,
старший науковий співробітник
НДІ правового забезпечення
інноваційного розвитку НАПрН України

The article discusses the electronic identification of citizens and the protection of personal data as conditions of the using of electronic services. The author offered measures to improve the protection of personal data of citizens that have become known during receiving electronic services.